



# [Data Engineer / Backend Developer]

Birthday	1995.10.23.
Email	<a href="mailto:dbsdbf95@gmail.com">dbsdbf95@gmail.com</a>
Phone	010-7734-7115
Address	충청남도 아산시 배방읍 46번길, 11-9 천안아산 미소지움
병역사항	해당없음
Github	<a href="https://github.com/yunlowell">https://github.com/yunlowell</a>
Portpolio	<a href="https://github.com/strongdami/moamoa?tab=readme-ov-file">https://github.com/strongdami/moamoa?tab=readme-ov-file</a>

## 소개 / About Me

사용자 경험을 고려한 서비스 설계부터 프론트엔드 및 백엔드 개발, 데이터 처리까지 다양한 실무 경험을 가진 예비 개발자 윤율입니다.

A2A 플랫폼 인턴십과 웹 기반 프로젝트를 통해 웹 크롤링, PostgreSQL 연동, Django 및 FastAPI 서버 개발, Firebase, OpenAI API 활용 등 다양한 기술 스택을 경험하였습니다. 특히 '모아모아' 프로젝트에서는 전체 웹 퍼블리싱, UX/UI 설계, HTML, CSS, Javascript를 활용하여 사용자 흐름 기획과 문서화를 주도하며 서비스 기획과 프론트엔드 전반을 직접 책임졌습니다. 또한 EasyQC 프로젝트에서는 측정 데이터 수신 및 통계 분석을 위한 API 개발을 맡아 실제 제품 연동 기반의 백엔드 구현까지 경험하였습니다. 데이터의 흐름을 이해하고, 사용자 중심의 기능으로 연결하는 개발자가 되기 위해 끊임없이 학습하고 도전하고 있습니다.

## 학력

- 2018.03 ~ 2019.02 명지전문 대학교 유아교육 학과 전공심화 졸업 / 학점 3.87
- 2014.03 ~ 2018.02 백석문화 대학교 유아교육 학과 졸업 / 학점 3.94
- 2011.03 ~ 2014.02 저동 고등학교 졸업

## 자격증

- 운전면허증 2종 보통 (2018. 10. 취득)

## 교육 과정 이수 경험

- 2025.03 ~ 진행 중 2025 스타트업 AI 기술 인력 양성 이어드림스쿨 / 엘리스
- 2025.03 ~ 2025.05 올인원 Pass! 인공지능 프로젝트 마스터 / 구름
- 2024.11 ~ 2024.01 더선한 주식회사 인턴 과정 / 팀스파르타, 더선한 주식회사
- 2024.05 ~ 2024.10 내일배움캠프 AI 웹개발 양성 과정 / 팀스파르타

## 수상 내역

- 내일배움캠프 최종프로젝트 최우수상 수상 (모아모아)

## 기술 스택 / 기능 구현 등의 사용 경험이 있는 Skill Set

구분	Skill
Programing Languages	Python, JavaScript, HTML, CSS
Framework/ Library	Django, FastAPI, D3.js
Server	MySQL, PostgreSQL, SQLite, Firebase
Tooling/ DevOps	Git, Github, Docker, Postman, Figma
Environment	VSCode, Pycharm. Window, MacOS

과제 프로젝트 경험

EasyQC(스마트폰 기반 제품 치수 계측 및 품질 검수 시스템)

작업 기간	2025.04.18.~진행 중 (2025.05.13. 종료예정)
인력 구성	Backend 1명, Mobile 1명
프로젝트 목적	소규모 또는 중소 제조 환경에서 누구나 쉽게 사용할 수 있는 스마트폰 기반 계측·검수 시스템을 구현하여, 정밀 장비 없이도 높은 수준의 품질관리를 가능하게 하는 것을 목표로 한다.
주요업무 및 상세역할	<p>주요 업무</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 백엔드 서버 API 기획 및 설계 전반 담당</li><li>• 측정 데이터 수신 및 보정 처리 로직 구현</li><li>• 사용자 기반 통계 및 Segmentation 기능 개발</li><li>• 서버 통합 테스트 및 배포 지원</li></ul> <p>상세 역할</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 측정 기록 수신 API 개발: 실시간 데이터 수집을 위한 POST API 설계 및 구현</li><li>• 보정값 수신/저장 API 구현: 장치로부터 수신되는 보정값을 DB에 저장하고, 연동 기준치 판정 로직과 연결</li><li>• 기준치 판정 로직 API 연동: 수신된 값과 기준치 비교 후 상태 판정, 응답 반환 처리</li><li>• Segmentation API 설계 및 처리: 사용자 데이터를 기반으로 한 Segmentation 요청 처리 및 결과 반환 API 구현</li><li>• 통계 API 개발: 사용자 및 시스템 데이터를 기반으로 일/주/월 단위 통계 생성 및 제공</li><li>• 서버 통합 테스트 및 배포 지원: API 통합 테스트 및 배포 환경 구축 지원, 초기 로그 수집 세팅 수행</li></ul>
사용언어 및 개발환경	C++, Python, FastAPI, VSCode, Android Studio, Firebase, Flutter, Docker
성과/결과	개발 진행 중
참고자료	Github: <a href="https://github.com/yunlowell/easy_qc">https://github.com/yunlowell/easy_qc</a>

모아모아(아이들을 위한 용돈 기입장)

작업 기간	2024.09.24.~2024.10.24.
인력 구성	Backend 3명, Frontend 1명
프로젝트 목적	AI와의 대화형 인터페이스를 통해 아이들이 흥미를 느끼며 스스로 용돈을 기록하고, 부모는 월간 소비 패턴을 AI 분석으로 확인하여 자녀의 소비 습관을 점검하고 방향성을 제시받을 수 있다. 궁극적으로는 가정 내 금융 대화 활성화와 어린이의 자기주도적 경제 감각 향상을 목표로 한다.
주요업무 및 상세역할	<p>주요 업무</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 프론트엔드 전체 설계 및 퍼블리싱</li><li>• UX/UI 디자인 및 사용자 흐름 기획</li><li>• 서비스 구조 기획 및 노선을 통한 명세 문서 작성</li></ul> <p>상세 역할</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 프론트엔드 설계 및 개발 전반 담당: HTML, CSS, JavaScript를 활용하여 웹 페이지 전반을 구성하고, fetch API로 백엔드와의 연동 처리</li><li>• 반응형 웹 퍼블리싱 최적화: 다양한 디바이스 환경에서 UI가 무너지지 않도록 CSS 반응형 구조 설계 및 반복 테스트</li><li>• UX/UI 디자인 기획 및 적용: 어린이 사용자를 고려한 시각적 인터페이스, 접근성 높은 버튼 배치, 대화형 UX 구성</li><li>• 프로젝트 구조 기획 및 문서화: Notion을 활용해 서비스 흐름도, 사용자 여정(Journey), 기능 상세 정의서 작성 및 유지</li><li>• 디자인 요소 및 스타일 가이드 수립: 프로젝트의 색상, 폰트, 레이아웃 통일성을 유지하기 위한 디자인 시스템 초안 작성</li></ul>
사용언어 및 개발환경	Python 3.10, Django 4.2, DjangoRestFramework 3.15.2, D3.js, MariaDB, Git, Github, OpenAI, LangChain, HTML, CSS, Javascript
성과/결과	내일배움캠프 최종프로젝트 최우수상 수상
참고자료	Github: <a href="https://github.com/yunlowell">https://github.com/yunlowell</a> Team Notiom: <a href="https://github.com/yunlowell">https://github.com/yunlowell</a> How To Use: <a href="https://github.com/yunlowell">https://github.com/yunlowell</a>

## 자기소개서

1. 본인이 주도적으로 문제를 해결했던 경험에 대해 작성해 주세요. 그 과정에서 어떤 도전이 있었고, 어떻게 해결했는지를 구체적으로 설명해 주세요.

유치원 교사로 근무하던 중, 코로나19로 인해 약 두 달간 가정교육이 권장되던 시기가 있었습니다. 이로 인해 일부 학부모님들은 퇴원을 고민하셨고, 학급 인원 유지가 큰 과제가 되었습니다. 저는 수업 영상 촬영과 화상채팅을 결합한 비대면 프로그램을 제안하였고, 교사들과 협력하여 수업 영상을 매일 제작해 공유하고, 교재와 준비물을 각 가정에 전달하였습니다. 또한 정기적인 화상 수업을 통해 아이들과의 라포를 형성하며 교육의 연속성을 유지했습니다. 이러한 경험은 한정된 자원과 환경 속에서도 유연하게 문제를 해결하고, 사용자 중심의 대안을 찾아가는 저의 사고방식의 기반이 되었습니다. 이후 IT 프로젝트에서도 이러한 역량을 바탕으로 실질적인 사용자 편의를 고려한 기능과 구조를 설계하는 데 기여하고 있습니다.

2. 팀 프로젝트나 협업 과정에서 구성원들과 원활한 협업을 이끌어낸 경험을 작성해 주세요. 갈등이나 의견 차이가 있었다면 어떻게 조율했고, 본인이 맡은 역할과 기여는 무엇이었는지도 함께 설명해 주세요.

다양한 팀 프로젝트에서 팀장과 서기 역할을 맡으며 협업 경험을 쌓았습니다. 팀장으로 활동할 때는 매일 정해진 시간에 회의를 진행하며 팀원들의 어려움을 적극적으로 파악하고 일정을 조율해 프로젝트를 기한 내에 마무리할 수 있도록 이끌었습니다. 서기 역할을 맡았을 때는 노선을 활용해 회의록, ERD, SA 등을 정리하며 프로젝트 전 과정을 문서화하였고, 최종 프로젝트에서는 "애자일 방식을 잘 경험한 팀"이라는 긍정적인 피드백을 받았습니다.

또한 2개월간의 인턴십 동안 대부분 재택근무로 진행되었지만, 슬랙을 통해 팀원들과 소통을 원활히 유지하며 협업의 중심 역할을 했다는 피드백도 받았습니다.

3. IT 기술에 대한 관심이나 열정을 보여줄 수 있는 경험 또는 프로젝트가 있다면 구체적으로 소개해 주세요. 그 과정에서 배운 점도 함께 작성해 주세요.

부트캠프와 인턴 경험을 통해 IT 기술에 대한 흥미가 커졌고, 특히 AI 기술에 관심이 생겼습니다. 이후 여러 교육기관을 알아본 끝에 이어드림스쿨 AI 과정과 ICT 기반 AI 프로젝트 교육과정 두 곳을 병행하여 수강하게 되었습니다. 두 과정을 동시에 진행하는 것은 체력적으로도 쉽지 않았지만, 실습 중심의 커리큘럼과 프로젝트 과정이 흥미로웠고 끝까지 완주하였습니다.

'EasyQC' 프로젝트에서는 백엔드 서버 API 기획 및 구축을 맡아 기술 적용과 서비스화에 대한 경험을 했습니다.

이러한 경험을 통해 기술에 대한 흥미가 단순한 관심을 넘어 지속적인 학습과 실천으로 이어질 수 있음을 깨달았고, 새로운 기술을 배우는 데 두려움 없이 도전할 수 있는 자신감을 얻게 되었습니다.